



## IMPLEMENTASI *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) BERBANTUAN MEDIA KARTU 4-1 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IX F DI SMPN 1 KANDEMAN BATANG 2014/2015

Wulan Dwi Aryani, M.Pd  
SMP N 1 Kandeman-Batang

### Info Artikel

*Sejarah Artikel*  
Diterima Mei 2015  
Disetujui Juni 2015  
Dipublikasikan Juni 2015

### Keywords :

*learning model, Teams Games Tournaments (TGT), social skills, card media 4-1, learning outcome.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui implementasi *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media kartu 4-1, (2) meningkatkan keterampilan sosial peserta didik (3) meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IX F SMPN 1 Kandeman Batang dengan implementasi TGT berbantuan media kartu 4-1.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, menggunakan desain spiral Kemmis & Taggart. Subjek penelitian adalah 37 peserta didik kelas IX F SMP Negeri 1 Kandeman Batang pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Penelitian terdiri atas dua siklus masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Setiap siklus menggunakan empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dalam siklus I menggunakan media kartu 4-1 dengan materi unsur-unsur geografis dan penduduk di kawasan Asia Tenggara, dan siklus II menggunakan media kartu 4-1 dengan materi pembagian permukaan bumi atas benua dan samudera. Penelitian dilaksanakan bulan Januari s.d Maret 2015. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes hasil belajar, (4) dokumentasi, dan (5) catatan lapangan, sedangkan instrumen yang digunakan adalah (1) pedoman observasi guru dan peserta didik, (2) pedoman wawancara peserta didik, (3) soal tes hasil belajar, dan (4) jurnal harian. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media kartu 4-1 dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPS kelas IX F di SMP N 1 Kandeman Batang, ada peningkatan rata-rata dari enam tahapan TGT, pada siklus I rerata 68,75 (baik) dan siklus II rerata 85 (sangat baik) (2) Ada peningkatan rata-rata dari sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik, pada siklus I rerata skor 51,30 (terampil) dan siklus II rerata skor 76,80 (sangat terampil). (3) Ada peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS peserta didik, pada siklus I ketuntasan belajar 72,97% dengan rerata nilai 74,86, dan siklus II 86,49% dengan rerata nilai 85. Dengan Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 di setiap siklusnya terdapat enam peningkatan keterampilan sosial yang menonjol secara rangking yaitu: menyampaikan pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta

didik lain, menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas, menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung. Dengan demikian Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara komprehensif.

### **Abstract**

---

*This research aims to: (1) know the implementation of Teams Games Tournaments (TGT) Assisted by Card 4-1, (2) improve student social skills (3) increase social sciences learning outcome of IX F graders at SMPN 1 Kandeman Batang with the implementation of TGT Assisted by Card 4-1.*

*This is a class action research using the spiral design of Kemmis & Taggart. Research subject is 37 students of IX F graders of SMP Negeri 1 Kandeman Batang in genap semester academic year of 2014/2015. There are 2 cycles in this research, each of which consists of two meetings. Each cycle uses 4 stages, they are: planning, implementation, observation and reflection. The action in cycle 1 uses card 4-1 with the materials of geographical elements and population in South East Asia. Cycle 2 uses card 4-1 with the material of earth surface division as continent and ocean. The research is conducted from January to March 2015. Data collecting technique used in this research is: (1) observation, (2) interview, (3) learning outcome test, (4) documentation, and (5) field note. The instrument used is (1) observation guidance for teacher and students, (2) interview guidance for students, (3) exercise sheet for learning outcome test, and (4) daily journal. Data analysis uses qualitative analysis.*

*The results of the research are: (1) The cooperative TGT Assisted by Card 4-1 learning model can be implemented in social sciences learning of IX F graders at SMPN 1 Kandeman Batang, there is average increase from 6 cycles of TGT, the average score of cycle I is 68,75 (good) and cycle II is 85 (very good) (2) there is average increase of 10 indicators of student social skills, the average score of cycle I is 51,30 (skilled), cycle II is 76,80 (highly skilled). (3) there is an increase in the result of students' social sciences learning, learning mastery at cycle I is 72,97% with the average score of 74,86, cycle II is 86,49% with the average value of 85. With the implementation of Teams Games Tournament Assisted by Card 4-1 in each cycle, there is a significant increase in social skills, that is, giving opinion on some topic being discussed, giving opinion with the language that can be understood by other students, giving opinion well and politely, giving opinion in solving group problems, accepting other member's opinion as long as relevant with the topic being discussed, keep the peace of group forming. Thus, the implementation of Teams Games Tournament Assisted by Card 4-1 in social sciences learning can comprehensively increase student learning outcome.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

---

\* Alamat korespondensi  
aryaniwulan@yahoo.co.id

## PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dewasa ini memiliki peran yang sangat penting bagi generasi muda, karena generasi mudalah yang akan meneruskan estafet kepemimpinan negeri ini ke depan. Untuk itu generasi muda harus mendapat pendidikan yang berkualitas yang dapat dijadikan bekal untuk berkompetisi di masa depan dalam menghadapi persaingan dunia secara global. Pendidikan Nasional harus mampu mengantarkan manusia Indonesia menjadi insan yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sisdiknas (2003:3).

Pendidikan tidak hanya ditekankan untuk mengembangkan pengetahuan saja tetapi yang lebih penting adalah peserta didik dapat menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pendidikan yang humanis, yang menghormati harkat martabat manusia, yang menjadikan peserta didik sebagai pribadi yang utuh dan mampu membangun kerja sama yang kokoh dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, sehingga menjadi warga negara yang baik dan keberadaanya bermanfaat baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

Pendidikan harus benar-benar mampu membentuk manusia Indonesia yang mempunyai kecerdasan mental dan spiritual sehingga terbangun karakter kemanusiaan yang terampil dalam kehidupan bermasyarakat. Contohnya adalah saling menghargai antar sesama manusia sebagai mahluk Tuhan, dan yang terpenting adalah peka terhadap lingkungannya. Seperti yang dinyatakan oleh Zamroni (2007: 186) bahwa: humanisasi pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang manusiawi merupakan suatu upaya menjadikan pendidikan sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu tujuan pendidikan tiada lain adalah mengembangkan jasmani, mensucikan rohani dan menumbuhkan akal.

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu pembiasaan untuk mengembangkan baik jasmani maupun rohani. Sehingga keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian aspek pengetahuan saja, tetapi yang lebih penting adalah dari aspek sikap dan perilaku sehingga menjadikan peserta didik memiliki keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat perlu diajarkan dan dilatih kepada peserta didik di sekolah. Sekarang ini tidak banyak orang maupun peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang merupakan elemen utama untuk mengadakan hubungan sosial, baik di dalam lingkungan sekolah atau di lingkungan masyarakat.

Keterampilan sosial pada dasarnya merupakan kemampuan dalam berinteraksi yang dimiliki oleh peserta didik dengan orang lain baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial lainnya. Skeel

(1995: 76) mengatakan bahwa “*Social skills are concerned with the interaction of individuals within a group*” yaitu keterampilan sosial terkait dengan interaksi individu di dalam suatu kelompok. Selanjutnya Skeel (1995:76) mengungkapkan bahwa anak-anak yang tidak mampu bergaul dalam kelasnya atau yang secara konstan menunjukkan perilaku yang tidak kooperatif akan menemukan kesulitan untuk memahami dan mengapresiasi kebutuhan untuk membangun kerjasama antara teman atau bangsa lain. Oleh karena itu, disarankan agar guru berusaha dengan keras untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Keterampilan sosial juga berkaitan dengan bagaimana individu menyesuaikan diri dengan lingkungan dan membangun komitmen bersama dalam kelompok atau organisasi. Keterampilan sosial berupa perilaku-perilaku yang dapat mendukung terjadinya kesuksesan hubungan sosial. Perilaku-perilaku tersebut memungkinkan individu bekerja sama dengan orang lain secara efektif. Banyak anak muda yang kurang mempelajari keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk hidup dan bekerja sama dengan orang lain. Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain atau suatu kelompok yang berusaha membangun komitmen bersama sehingga dapat mendukung keberhasilan hubungan sosial. Jadi keterampilan sosial merupakan kebutuhan dalam kehidupan berkelompok, sehingga perlu dilatih dan dikembangkan pada peserta didik melalui pembelajaran di kelas atau di sekolah.

Cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau melatih keterampilan sosial antara lain adalah dengan mempraktekkan keterampilan kerja sama dan komunikasi dalam pembelajaran. Muijs & Reynolds (2006: 171) mengemukakan ada empat konsep dasar yang harus diajarkan di dalam melatih keterampilan sosial yaitu pertama, “*cooperation (e.g. taking turns, sharing materials and making suggestions during games)*” yaitu kerja sama misalnya memberikan giliran kepada yang berhak, berbagi bahan dan memberi usulan selama pembelajaran berlangsung. Kedua, “*participation (e.g. getting involved, getting started and paying attention during a game)*” yaitu partisipasi misalnya, ikut terlibat, memulai dan memusatkan perhatian selama pembelajaran. Ketiga, “*communication (e.g. talking with others, asking questions, talking about yourself, listening skills, making eye contact, using the other child's name)*” yaitu komunikasi misalnya, berbicara dengan orang lain, melontarkan pertanyaan, membicarakan tentang diri sendiri, keterampilan mendengarkan, melakukan kontak mata, memanggil anak lain dengan namanya. Keempat, “*validation (e.g. giving attention to others, saying nice things to other people, smiling, offering help or suggestions)*” yaitu validasi misalnya, memberikan perhatian pada orang lain, mengatakan hal-hal baik tentang orang lain, tersenyum menawarkan bantuan atau saran.

Arends (2008: 28) menjelaskan bahwa keterampilan-keterampilan yang sangat dibutuhkan anak dan pemuda adalah keterampilan berbagi yang dapat menumbuhkan kepedulian, keterampilan berpartisipasi dan keterampilan komunikasi.

Sehingga hal ini penting bagi guru untuk membantu peserta didik menguasai keterampilan-keterampilan itu. Komponen keterampilan sosial juga dikemukakan oleh Suprijono (2012:62) meliputi kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas. Zuchdi (2008: 93) mengemukakan bahwa empati, keiklasan dan cinta tanpa ingin saling memiliki merupakan keterampilan sosial yang perlu dikembangkan dalam setiap lingkungan kerja, termasuk sekolah dan juga dalam masyarakat, supaya dapat efektif atau berhasil dengan baik. Orang yang menguasai keterampilan komunikasi tanpa memiliki keiklasan, cinta tanpa ingin memiliki dan empati akan merasakan bahwa keterampilan tersebut tidak relevan, sehingga diperlukan teknik komunikasi yang dapat menciptakan hubungan sosial yang memuaskan yang akhirnya dapat membentuk kehidupan sosial yang diwarnai oleh kepedulian dan tenggang rasa. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan latihan dan mempraktikkannya sesering mungkin untuk meningkatkan keterampilan sosial.

Widoyoko (2013:28) menyebut keterampilan sosial dengan kecakapan sosial, meliputi 1) kecakapan berkomunikasi dengan empati yang dilakukan baik dengan cara lisan maupun dengan cara tertulis. 2) kecakapan bekerja sama dengan orang lain yang dilakukan baik dalam kelompok kecil maupun dengan kelompok besar. Empati merupakan sikap penuh pengertian yang dilakukan dua arah sehingga komunikasi di sini bukan sekedar menyampaikan isi pesan itu sampai pada penerima pesan tetapi sampainya pesan tersebut disertai kesan yang baik sehingga menumbuhkan hubungan yang

harmonis. Selain itu termasuk kecakapan berkomunikasi adalah cakap dalam memilih kapan, dengan siapa dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian dari pendidikan, secara umum memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju pesat di era global, menjadikan pendidikan IPS secara khusus harus mampu berperan dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi gejala dan masalah sosial yang berkembang dalam masyarakat. Oleh karena itu, IPS sebagai salah satu mata pelajaran pada pendidikan dasar, diharapkan mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai sikap nilai dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat, sehingga dengan mempelajari IPS peserta didik dapat berpartisipasi di lingkungannya untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan.

Pembelajaran IPS bertujuan membekali peserta didik untuk mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain, memiliki kecakapan mengolah dan menerapkan informasi yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang siap bersosialisasi secara cerdas dengan lingkungannya. Untuk itu pembelajaran IPS harus dilakukan secara komprehensif, yaitu meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara seimbang untuk membentuk manusia



berkualitas.

Guru IPS harus terampil menggunakan pendekatan, metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk menghadirkan pembelajaran yang berkualitas. Salah satu tugas pendidik adalah memilih model pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman berkenaan dengan model pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih model pembelajaran yang tepat, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Warsita (2008: 123) membagi media dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran adalah perlengkapan atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide), foto, peta, poster, grafik, flip chart, model, benda sebenarnya, dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pelajaran.

Media merupakan perantara atau pengantar. Menurut Jauhar (2011: 95) "Media berasal dari kata medium yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau

pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan". Menurut Sanjaya (2012: 244) pengertian media adalah "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude*". Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi media diartikan sebagai manusia atau materi maupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media merupakan salah satu alat komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran IPS juga mempunyai pengaruh positif. Selain untuk memperjelas materi pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistik, Sadiman, dkk. (2011: 17) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi lebih berminat dan lebih termotivasi, serta proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Proses pembelajaran IPS di SMP

Negeri 1 Kandeman selama ini, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik belum secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran, peserta didik hanya duduk diam mendengarkan guru ceramah, hal yang demikian membuat peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi sangat membosankan.

Penggunaan media juga kurang efektif, selama ini guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran yang digunakan sekedar peta, atlas atau globe. Guru masih minim menerapkan media yang berbasis multi media komputer. Rendahnya penggunaan media membuat pembelajaran menjadi menjenuhkan. Kondisi ini kurang menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS.

Pembelajaran dengan metode yang konvensional dan penggunaan media kurang efektif diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik yang rendah. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang masih rendah salah satunya ditunjukkan dari data nilai kelas IX F yang peneliti peroleh dari hasil ulangan K.D. sebelumnya yaitu, dari 37 peserta didik hanya 14 atau 37,84% peserta didik yang sudah mencapai KKM, sedang 23 peserta didik atau 62,16% belum mencapai KKM. Berdasarkan nilai ulangan harian tersebut rata-rata yang diperoleh kelas IX F 70,05. Hasil belajar tersebut masih jauh dari standar ketuntasan belajar secara klasikal yang ditentukan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SMP Negeri 1

Kandeman Batang yaitu 85%. Hasil belajar tersebut merupakan hasil belajar terendah dari kelas IX yang lainnya.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari peran guru itu sendiri yang kurang memperhatikan upaya menciptakan iklim belajar yang kondusif melalui implementasi berbagai model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan menjadikan peserta didik lebih aktif. Pembelajaran bersifat monoton, metode yang sering diterapkan oleh guru adalah metode ceramah sedangkan diskusi kelas jarang sekali digunakan.

Ketika guru menggunakan metode ceramah para peserta didik cenderung pasif dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Demikian juga ketika diskusi kelas berlangsung sebagian kecil peserta didik saja yang menyelesaikan kerja kelompok dan biasanya peserta didik yang aktif, sedang sebagian besar yang lain hanya duduk diam menunggu. Di sini terlihat tidak adanya keinginan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas serta tidak adanya keinginan untuk berkompetisi secara positif dalam menyelesaikan tugas di antara peserta didik. Situasi seperti ini terjadi diseluruh kelas IX. Kelas IX F adalah kelas yang paling rendah keterampilan sosialnya karena ketika diskusi banyak peserta didik yang hanya diam dan mengandalkan temannya yang pintar saja, bahkan ketika presentasi berlangsung tidak ada peserta didik yang terampil dalam berkomunikasi, peserta didik saling dorong dan saling tunjuk antar peserta didik sehingga praktis setiap tahapan pembelajaran diambil alih dan didominasi oleh guru.

Berdasarkan pengalaman sebagai guru

mapel IPS, selama ini guru SMP Negeri 1 Kandeman kurang berminat untuk mengimplementasikan model pembelajaran secara bervariasi dikarenakan orientasi guru adalah menyelesaikan materi pelajaran bukan orientasi pada kompetensi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan aspek-aspek keterampilan sosial diantaranya saling menghargai pendapat, rasa saling memiliki dan lain-lain yang saat ini terasa masih terabaikan.

Permasalahan utama dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana pengelolaan pembelajaran itu berlangsung sehingga dapat menumbuhkan kreativitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan metode dan model yang tepat akan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dan akan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS adalah dengan Implementasi *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan, telah digunakan mulai dari kelas dua sampai kelas sebelas, dalam mata pelajaran mulai dari matematika, seni, bahasa, ilmu sosial dan ilmu pengetahuan sosial. (Slavin, 1990: 71). Dalam TGT, peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Salah satu keunggulan dalam TGT adalah menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun.

Peserta didik memainkan *game* (permainan) akademik. Peserta didik yang berprestasi rendah dan yang berprestasi tinggi mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. (Slavin, 1990: 6).

Smaldino (2007: 30) menyampaikan bahwa permainan dapat menciptakan lingkungan kompetitif dan harus mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Permainan merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan dan repetitif. Banyak kelebihan dalam menggunakan permainan pada proses pembelajaran, di antaranya menurut Sadiman, dkk. (2011: 78-81) adalah: 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar, 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, 4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, 5) permainan bersifat luwes, dan 6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Selain permainan TGT juga menggunakan turnamen. Silberman (2010: 169) menyatakan bahwa turnamen pembelajaran adalah teknik menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim. Cara tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, bahkan keterampilan. Dengan turnamen, peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

*Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai keunggulan tersendiri. Salah satu keunggulan dalam TGT adalah



menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun. Slavin (1991: 342). Selain itu, TGT juga menggunakan turnamen. Turnamen pembelajaran ini digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, bahkan keterampilan. Dengan turnamen, peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Peserta didik yang berprestasi rendah dan yang berprestasi tinggi mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses dalam memainkan *game* (permainan) akademik. Pembelajaran dengan model kooperatif TGT menuntut peserta didik bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan sekaligus untuk mempersiapkan anggota timnya guna mengikuti *game* akademik yang diturnamenkan pada akhir kompetensi dasar selesai atau tergantung luas sempitnya kompetensi dasar. Dengan demikian pembelajaran IPS melalui model kooperatif TGT dengan variasi permainan akan menjadikan peserta didik termotivasi untuk meningkatkan kerja sama dan komunikasi di timnya demi mempersiapkan anggota timnya untuk memperoleh kemenangan dalam turnamen. Sehingga pembelajaran dengan model kooperatif TGT akan lebih menantang, menarik dan menyenangkan. Adanya peningkatan kerja sama dan komunikasi dalam tim akan berimplikasi juga terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu model kooperatif TGT yang diintegrasikan dalam pembelajaran IPS diharapkan bisa menjadi solusi untuk masalah tersebut, sehingga dapat mewujudkan apa yang menjadi tujuan

pembelajaran IPS yaitu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai sikap, nilai dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. Interaksi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dikemukakan Slavin (1995: 5) yang menjelaskan tiga konsep penting dalam pembelajaran kelompok yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu dan kesempatan sukses yang sama. Penghargaan tim diberikan kepada tim yang berprestasi, sehingga perlu kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Semua peserta didik memberikan kontribusi terhadap kesuksesan kelompoknya dengan tidak memandang peserta didik berprestasi tinggi, sedang ataukah rendah. Peserta didik didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok karena kesuksesan kelompok tergantung pembelajaran individu dari semua anggota kelompok.

Model pembelajaran TGT menurut Slavin (1995: 84) dijelaskan bahwa “*TGT is the same as STAD in every respect but one: instead of the quizzes and the individual improvement score system, TGT uses academic tournaments...*”. Secara umum pembelajaran model kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) sama dengan STAD (*Student Team Achievement Division*) kecuali

satu hal yaitu TGT menggunakan game akademik atau turnamen akademik.

Selanjutnya Slavin (1991: 342) menjelaskan bahwa: *Teams-Games-Tournament, or TGT, uses games that can be adapted to any subject. Team Games are usually better than individual games; they provide an opportunity for teammates to help one another and avoid one problem of individual games, which is that more able students might consistently win. If all students are put on mixed ability teams, all have a good chance of success.* Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa TGT menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun. Permainan tim ini biasanya lebih baik dari pada permainan individual, mereka memberikan kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain dan menghindari salah satu masalah game individual, yaitu bahwa lebih konsisten mungkin peserta didik mampu menang. Jika semua peserta didik diletakkan pada kemampuan campuran tim semua memiliki peluang bagus untuk sukses.

Slavin (2005: 166) menjelaskan lima komponen pembelajaran kooperatif TGT adalah: 1) Presentasi di kelas, Pertama-tama materi diperkenalkan dalam presentasi di kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Dengan cara ini, para peserta didik akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas. 2) Tim, Tim terdiri dari empat atau lima peserta didik yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja, akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.

Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis atau soal dengan baik. 3) Permainan (*game*), Permainan atau *game* dapat menciptakan warna positif dalam kelas, karena permainan sangat disukai oleh peserta didik. Permainan atau *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan tersebut dimainkan diatas meja turnamen, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. 4) Turnamen, Turnamen yang dimaksud di sini adalah sebuah struktur permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada minggu akhir atau akhir unit, setelah presentasi di kelas dan tim sudah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk peserta didik untuk berada pada meja turnamen, peserta didik berprestasi tinggi pada meja pertama, peserta didik berprestasi sedang pada meja kedua dan seterusnya. Penempatan peserta didik pada meja turnamen dilakukan oleh guru dan hanya guru yang mengetahui bagaimana penyusunan penempatan peserta didik di meja turnamen. Kompetensi yang seimbang ini memungkinkan para peserta didik dari semua tingkat kinerja berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka dan melakukan yang terbaik untuk tim mereka.

Implementasi *Teams Games Tournament* memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Pemilihan media

pembelajaran yang tepat dapat membantu implementasi TGT lebih efektif dan efisien, sehingga mampu mendorong peserta untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran akan dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar peserta didik. Keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan paparan tersebut tujuan penelitian adalah untuk: (1) mengetahui implementasi *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media kartu 4-1; (2) meningkatkan keterampilan sosial peserta didik; (3) meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IX F SMPN 1 Kandeman Batang dengan implementasi TGT berbantuan media kartu 4-1.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian menggunakan desain Kemmis & Taggart (1990, 22). Penelitian tindakan dikembangkan melalui reflektif spiral: siklus spiral meliputi: perencanaan, tindakan (implementasi tindakan), observasi, dan refleksi. Apabila hasil yang dicapai belum sesuai kriteria yang diharapkan, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya yang meliputi perencanaan kembali, implementasi lanjut, observasi, dan refleksi. Perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi tersebut terjadi dalam setiap spiral (siklus) yang terkait antara satu dengan yang lainnya dan

terus berulang sampai dengan tujuan penelitian tercapai. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret 2015. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada bulan Januari-Februari 2015. Penelitian dilaksanakan sejalan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, yaitu 4 jam pelajaran seminggu dengan 2 kali pertemuan masing-masing siklus. Penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Kandeman Kabupaten Batang Provinsi Jawa Tengah. SMP N 1 Kandeman Kabupaten Batang beralamat di Desa Kandeman, Kecamatan Kandeman, Kabupaten Batang, Provinsi Jawa Tengah

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX F SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang, terdiri atas 15 laki-laki dan 22 perempuan. Alasan dipilih kelas ini adalah didasarkan pada observasi awal peserta didik kelas IX F hasil belajar rendah, nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran IPS 70,05. Peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75 hanya 37,84% artinya masih ada 62,16% peserta didik belum mencapai KKM. Peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran secara konvensional membuat suasana pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik terhadap materi, sehingga keterampilan sosial peserta didik rendah.

## Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara siklus yang berlangsung secara berkesinambungan. Masing-masing siklus dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Membuat perencanaan pembelajaran yang mengacu pada temuan-temuan kondisi awal pra-penelitian, bekerjasama dengan kolaborator untuk mendesain pembelajaran yang akan dilakukan. 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan seperti silabus, RPP, lembar kerja peserta didik, dan bahan ajar sebagai sumber belajar peserta didik, kisi-kisi soal, kisi-kisi pedoman observasi peserta didik dan guru, kisi-kisi wawancara peserta didik terhadap pembelajaran IPS. 3) Menyiapkan media dan alat pembelajaran seperti kartu 4-1, gambar-gambar, peta konsep, LCD proyektor, notebook, *camera*, buku-buku penunjang proses pembelajaran dan perangkat pendukung lainnya. 4) Menyiapkan instrumen pengumpulan data, antara lain: Pedoman observasi, pedoman wawancara, soal tes hasil belajar, lembar daftar nama peserta didik kelas IX F, lembar rekapitulasi nilai, dan lembar catatan lapangan

### b. Pelaksanaan (*Action*)

Adapun skenario pembelajaran untuk setiap siklus adalah sebagai berikut: 1) Pertemuan pertama,

kegiatan yang dilakukan antara lain : (a) Pendahuluan yaitu memberi apersepsi dan motivasi pada peserta didik, menginformasikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan pada peserta didik tentang langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan TGT. (b) Kegiatan Inti berupa: presentasi guru, games akademik, presentasi games akademik. *Games* akademik menggunakan kuis berupa sepuluh soal terbuka dengan jawaban singkat. (c) Turnamen akademik, presentasi turnamen dan pemberian penghargaan. Pelaksanaan turnamen adalah setiap pertemuan di setiap siklusnya dengan menggunakan media kartu 4-1 berupa sebuah amplop untuk masing-masing peserta didik yang berisi empat pertanyaan yang harus cari jawabannya yang sudah disediakan, Turnamen dibatasi oleh waktu, Untuk dapat memenangkan turnamen peserta didik yang berada dalam tim harus segera melaksanakan dan menyelesaikan tugasnya di masing-masing kelompok. (d) Penutup yaitu memberikan simpulan, memberi tugas dan refleksi. 2) Pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan antara lain: (a) Pendahuluan yaitu memberi apersepsi dan motivasi pada peserta didik, menginformasikan tujuan pembelajaran dan menginformasikan pada peserta didik tentang langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan TGT. (b) Kegiatan Inti berupa: presentasi guru, games akademik, presentasi games akademik. *Games* akademik

menggunakan kuis berupa soal terbuka dengan jawaban singkat. (c) Turnamen akademik, Presentasi turnamen dan pemberian penghargaan. Pelaksanaan turnamen adalah setiap pertemuan di setiap siklusnya dengan menggunakan media kartu 4-1 berupa sebuah amplop untuk masing-masing peserta didik yang berisi empat pertanyaan yang harus cari jawaban-nya yang sudah disediakan, Turnamen dibatasi oleh waktu, Untuk dapat memenangkan turnamen peserta didik yang berada dalam tim harus segera melaksanakan dan menyelesaikan tugasnya di masing-masing kelompok. (d) Penutup yaitu refleksi terhadap pelaksanaan turnamen dan evaluasi atau tes hasil belajar, dan mengisi lembar wawancara

Guru sebagai pelaksana tindakan pada tahap ini menerapkan model pembelajaran TGT dengan media kartu 4-1 yang sudah dipersiapkan. Tindakan dilakukan ber-dasarkan langkah-langkah dalam komponen TGT yaitu: 1) Presentasi kelas, Materi pembelajaran disampaikan oleh guru dengan cara presentasi di dalam kelas. Presentasi dilakukan dengan menggunakan *power point*. Materi yang akan disampaikan dalam penelitian ini adalah K.D. 5.2 yaitu mendeskripsikan keterkaitan unsur-unsur geografis dan penduduk di kawasan Asia Tenggara dan KD 5. yaitu mendeskripsikan pembagian permukaan bumi atas benua dan samudera. 2) Tim, Guru membagi peserta didik dalam delapan tim. Setiap

tim terdiri dari empat-lima orang yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, agama. Pembagian tim ini didasarkan pada nilai ulangan harian sebelumnya yaitu K.D 5.1. 3) *Game* (permainan), *Game* berupa kuis yaitu sepuluh soal terbuka dengan jawaban singkat terdiri atas materi-materi yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* yang dimainkan secara kelompok dilaksanakan pada setiap pertemuan pada setiap siklusnya. kuis dalam game terdapat empat sampai lima tipe soal disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok. *Game* ini untuk menentukan skor awal permainan yang diperoleh kelompok. *Game* dalam penelitian ini, adalah kuis berupa sepuluh soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing peserta didik dalam kelompoknya dengan kategori soal kuis yang berbeda, selesai mengerjakan kuis dilaksanakan presentasi oleh kelompok yang pertama kali menyelesaikan game. 4) Turnamen, Turnamen dalam penelitian ini dilaksanakan setiap pertemuan setelah kegiatan game selesai. Kompetisi dibuat seimbang berdasarkan prestasi peserta didik sehingga memungkinkan semua peserta didik dari semua tingkat berkontribusi terhadap skor tim mereka. Turnamen menggunakan media kartu 4-1 berupa amplop berisi empat soal yang harus dicari jawaban



yang benar dengan jawaban yang sudah tersedia Skor yang diperoleh dalam turnamen ini akan menentukan perolehan skor akhir kelompok. 5) Rekognisi Tim, Tim yang mendapatkan penghargaan adalah tiga tim yang perolehan skor akhir dalam permainan mencapai skor tertinggi, dengan urutan penghargaan sebagai Tim Baik, Tim Sangat Baik, Tim Super.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan sepuluh amatan indikator keterampilan sosial peserta didik pada saat pembelajaran terutama pada saat kerja dalam tim, presentasi permainan atau *games* dan turnamen. Observasi dilakukan juga terhadap kegiatan guru untuk mengetahui terlaksananya enam tahapan implementasi *Teams Games Tournament* dalam kegiatan pembelajaran. Semua hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dicatat mulai dari awal sampai akhir pembelajaran.

d. Refleksi

Tahap ini guru sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat sebagai kolaborator mengkaji proses selama pembelajaran, masalah-masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang telah dilakukan dengan berdiskusi. Refleksi ini sebagai acuan dalam penetapan perencanaan

tindakan pada siklus selanjutnya. Setelah suatu siklus berakhir, peneliti dan guru serta teman sejawat, mendiskusikan hasil pengamatan dan hasil tes untuk tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan Implementasi *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media 4-1. Siklus dihentikan apabila kriteria keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, tes hasil belajar, catatan lapangan, dokumentasi, sedangkan instrumen menggunakan pedoman observasi pengamatan peserta didik dan kinerja guru, pedoman wawancara, soal ulangan harian, dan lembar catatan lapangan

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar secara komprehensif, Keterampilan sosial peserta didik di amati dengan sepuluh indikator amatan yaitu: 1) Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung; 2) Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung; 3) Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok; 4) Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok; 5) Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas; 6) Menyampaikan pendapat dengan baik atau santun; 7) Menyampaikan pendapat dengan bahasa

Tabel 1. Nilai Keterampilan Sosial (hasil Belajar Psikomotor)  
Peserta didik pada Siklus I dan II

No	Aspek yang diamati	Nilai pada tiap Siklus	
		I	II
1	Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung	67	91
2	Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung	73	86
3	Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok	98	100
4	Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok	18	58
5	Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas	23	49
6	Menyampaikan pendapat dengan baik dan santun	19	60
7	Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain	26	70
8	Berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas	32	82
9	Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian	80	85
10	Merespon petunjuk yang diperintahkan guru	77	87
Rata-rata		51,30	76,80

Sumber : Hasil Penelitian 2015

dapat dipahami peserta didik lain; 8) Pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas; 9) Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian; 10) Merespon petunjuk yang diperintahkan guru. Soal ulangan harian/tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar kognitif berupa 20 soal pilihan ganda mencakup tingkat pengetahuan 1-6

## HASIL PENELITIAN

Penelitian dengan Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 yang dilaksanakan selama dua siklus untuk mendapatkan hasil belajar secara komprehensif yaitu mencakup ranah psikomotor, dan ranah kognitif. Adapun hasil

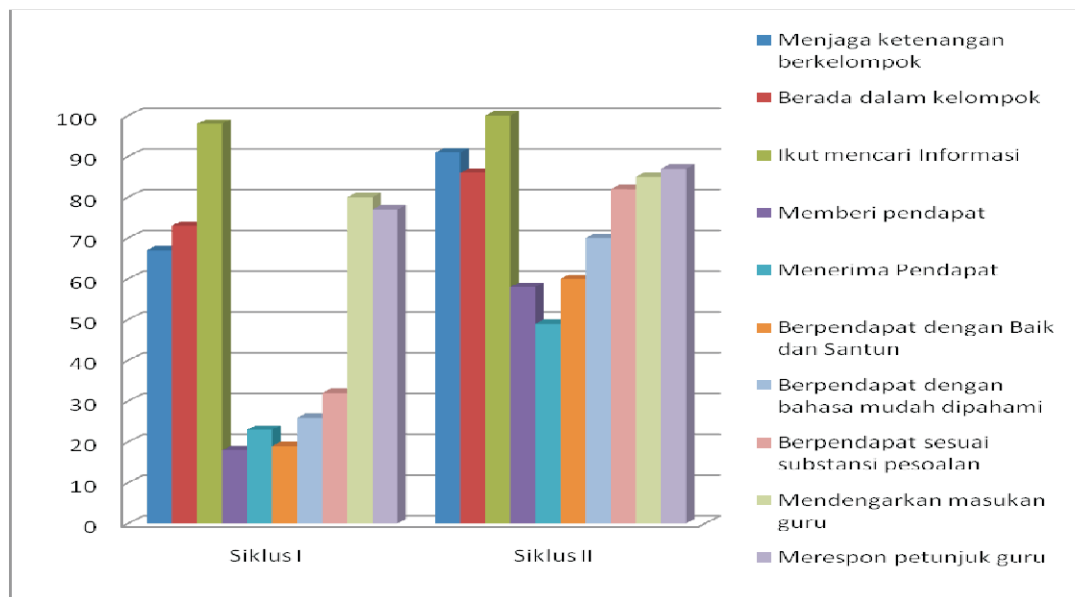
penelitian sebagai berikut:

### 1. Hasil Belajar Psikomotor

Data hasil belajar psikomotor berupa pengamatan terhadap sepuluh indikator keterampilan sosial peserta didik kelas IX F SMP N 1 Kandeman selama pembelajaran. Data diambil dengan menggunakan panduan observasi dengan cara memberikan skor pada indikator keterampilan sosial yang dilakukan oleh peserta didik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dengan menggunakan implementasi TGT berbantuan media kartu 4-1. Sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik selama pembelajaran berlangsung, yaitu 1) Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung; 2) Berada dalam kelompok selama diskusi

berlangsung; 3) Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok; 4) Memberikan pendapat dalam menyelesaikan

berbagai masalah dalam kelompok; 5) Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang

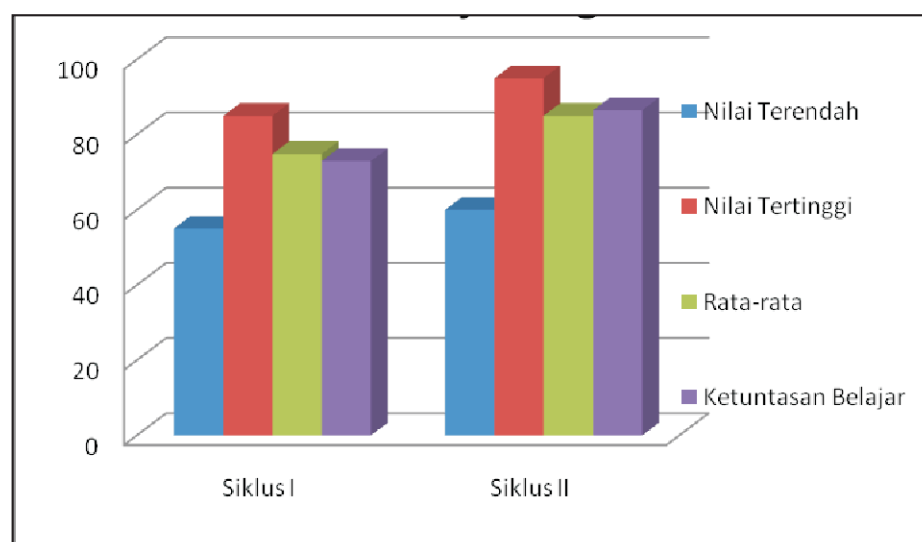


Gambar 1. Keterampilan Sosial Peserta Didik  
Sumber : Hasil Penelitian 2015

dibahas; 6) Menyampaikan pendapat dengan baik atau santun; 7) Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain; 8) Pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas; 9)

Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian; 10) Merespon petunjuk yang diperintahkan guru.

Hasil belajar psikomotor dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 2. Hasil Belajar Kognitif Peserta didik  
Sumber : Hasil Penelitian 2015

Keterampilan Sosial peserta didik siklus I rata-rata 51,30 kategori Terampil, dan siklus II 76,80 kategori Sangat Terampil, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25,50. Rata-rata tiap indikator amatan keterampilan sosial mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap indikator amatan adalah sebagai berikut: 1) Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 24; 2) Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13; 3) Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok terjadi

peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 2; 4) Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 40; 5) Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 26; 6) Menyampaikan pendapat dengan baik dan santun terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 41; 7) Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 44; 8) Berpendapat sesuai dengan substansi

Tabel 2. Nilai Kinerja Guru dengan implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 pada Siklus I dan II

No	Tahap	Siklus I	Siklus II
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	75	87,5
2	Menyajikan Informasi	62,5	87,5
3	Mengorganisasi Peserta didik dalam tim belajar	62,5	75
4	Membantu kerja tim dalam belajar	50	75
5	Mengevaluasi	75	85
6	Memberikan Pengakuan atau penghargaan	87,5	100
	Rata-rata	68,75	85

Sumber : Hasil Penelitian 2015

persoalan yang sedang dibahas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 50; 9) Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 5; dan 10) Merespon petunjuk yang diperintahkan guru terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 10.

Peningkatan setiap indikator amatan Keterampilan Sosial peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini:

## 2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif berupa tes hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan mengerjakan 20 soal ulangan harian mencakup satu kompetensi dasar setiap akhir siklus, mencakup pengetahuan 1-6. Hasil belajar kognitif dapat dilihat pada tabel berikut:

Hasil belajar kognitif peserta didik melalui implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1

siklus I rata-rata 74,86 dan siklus II 85. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik siklus I 72,97% dan siklus II 86,49%. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu meningkat sebesar 10,14. Peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 13,59%

Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut ini:

### 3. Kinerja Guru melalui Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1

Kinerja guru dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran yang terjadi melalui enam tahapan *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 yang mencakup; 1) tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, 2) tahap menyajikan informasi, 3) tahap mengorganisasi peserta didik dalam tim belajar, 4) membantu kerja tim dalam belajar, 5) tahap mengevaluasi, dan 6) tahap memberikan pengakuan atau penghargaan.

Adapun hasil kinerja guru selama pembelajaran dengan enam tahapan *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

Kinerja Guru melalui Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 siklus I rata-rata 68,75 kategori Baik, dan siklus II 85,00 kategori Sangat Baik. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 16,25. Rata-rata tiap tahapan TGT mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap tahapan TGT adalah sebagai berikut: 1) Tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik

terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50; 2) Tahap menyajikan Informasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25; 3) Tahap mengorganisasi Peserta didik dalam tim belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 12,50; 4) Tahap membantu kerja tim dalam belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 25; 5) Tahap mengevaluasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 10; dan 6) Tahap memberikan pengakuan dan penghargaan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II ke sebesar 12,50.

Peningkatan nilai kinerja guru melalui Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 dapat dilihat pada grafik berikut ini:

## PEMBAHASAN

Peserta didik sering kali memandang bahwa mata pelajaran IPS dianggap sangat membosankan dengan alasan antara lain materinya yang terlalu luas, dan isinya hanyalah fakta-fakta atau kejadian yang telah berlalu serta kesan selalu menghafal materi saja. Hal ini juga dipengaruhi ketika menyampaikan materi itu, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan jarang sekali menggunakan metode yang lain.

Sebagian guru berpendapat bahwa metode ceramah tersebut dapat mengatasi adanya materi yang luas dengan alokasi waktu yang tersedia. Ternyata dari penelitian mengatakan bahwa hal tersebut tidak dapat menyelesaikan masalah yang ada. Sering kali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil maksimal karena penggunaan



metode yang konvensional. Dalam pembelajaran memang tidak ada satupun metode yang dapat menjamin keberhasilan tujuan yang dicapai. Penggunaan metode ceramah yang monoton akan membosankan dan akan menimbulkan kebosanan pada peserta didik, dan hanya menyentuh aspek kognitif saja sedangkan aspek afektif dan psikomotorik sering diabaikan.

Pembelajaran IPS melalui model kooperatif *Times Games Tournament* berbantuan kartu 4-1 bisa menjadi solusi untuk memecahkan berbagai permasalahan peserta didik seperti kebosanan, masa bodoh, pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *Times Games Tournament* berbantuan kartu 4-1 diharapkan ada perubahan suasana yang pada akhirnya peserta didik mampu meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar secara komprehensif.

### **1. Hasil belajar Psikomotor**

Data hasil belajar psikomotor berupa pengamatan terhadap sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik kelas IX F SMP N 1 Kandeman selama pembelajaran. Sepuluh indikator amatan keterampilan sosial selama proses pembelajaran mengalami peningkatan.

Keterampilan sosial peserta didik pada setiap indikator selama proses pembelajaran mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata keterampilan sosial peserta didik kategori terampil yakni 51,30. Keterampilan sosial peserta didik pada siklus II kategori sangat terampil yakni 76,80; terjadi peningkatan 25,50 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan keterampilan sosial peserta

didik terjadi karena guru dalam pembelajaran menggunakan implementasi *Teams games Tournament*. Kemampuan yang dimiliki guru dalam pembelajaran mampu mendorong peserta didik dalam memunculkan keterampilan sosial terlihat bahwa menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung dan berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung berdampak pada suasana pembelajaran yang kondusif, peserta didik tidak gaduh dan ramai sehingga mampu menyelesaikan tugasnya dalam tim belajar, walaupun pada awalnya peserta didik cuek dan acuh terhadap kelompoknya karena anggota kelompok bukan berisi sahabat karib atau teman dekatnya, perlahan kondisi ini memudar peserta didik membaur dengan semangat dalam kerja tim belajar berusaha maksimal dalam menyelesaikan soal kuis dan turnamen. Adanya konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal kuis dan turnamen hal ini berkorelasi terhadap ketenangan dan kecepatan tim dalam kelompok untuk menjawab persoalan yang ada dalam kelompok.

Keterampilan sosial peserta didik mengalami peningkatan karena dalam implementasi *Times Games Tournament* terdapat *games* (permainan) di awal kegiatan pembelajaran, dengan adanya permainan membuat peserta didik merasa tertarik dan tertantang untuk segera menyelesaikan kuis dalam permainan, karena skor dalam permainan merupakan skor awal yang dicapai setiap kelompok dalam tim belajar, selain permainan juga terdapat turnamen diakhir pertemuan pembelajaran. Pelaksanaan turnamen membuat masing-masing kelompok berusaha meningkatkan

kerja sama dan komunikasi dalam kelompoknya dengan harapan kelompok mereka dapat memenangkan turnamen tersebut, kelompok yang mendapat skor tertinggi dalam permainan dan turnamen akan menjadi tim yang terhebat/tim super.

Keterampilan sosial peserta didik meningkat juga dikarenakan adanya media pembelajaran dengan menggunakan kartu 4-1, berupa sebuah amplop yang berisi empat pertanyaan dengan pilihan jawaban sudah tersedia di luar amplop, peserta didik harus memperhatikan penyajian informasi untuk dapat ikut berperan dalam menyelesaikan kuis permainan ataupun turnamen dalam tim belajar. Penggunaan media kartu 4-1 mampu mengurangi peserta didik dari kebosanan/kejenuhan serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal kuis games dan turnamen tidak lepas dari keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian, serta merespon petunjuk yang diperintahkan guru di setiap pertemuan dalam setiap siklusnya.

Keterampilan sosial dalam menyampaikan pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain, menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas, menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

Keenam indikator amatan keterampilan tersebut mengalami peningkatan yang sangat menonjol dibandingkan empat amatan yang lain. Adanya pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik mampu memunculkan kemampuan untuk mengeluarkan pendapat, yang sebelumnya sudah menjadi kebiasaan bahwa untuk keterampilan dalam mengeluarkan pendapat sangat susah dilaksanakan peserta didik selama pembelajaran IPS berlangsung. Peningkatan keenam amatan yang paling menonjol tersebut juga tidak terlepas dari implementasi enam tahapan *Times Games Tournament* yang dilaksanakan guru selama pembelajaran berlangsung, peserta didik yang awalnya kurang merespon soal kuis games dan turnamen seiring dengan perjalanan kegiatan pembelajaran dan media kartu 4-1 buatan guru menjadi lebih semangat untuk mencari informasi yang berkaitan dengan persoalan kelompok, peserta didik juga memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai persoalan dalam kelompok, pendapat anggota setiap kelompok dapat digunakan untuk menyelesaikan kerja dalam tim belajar, dengan keberhasilan dan kecepatan menyelesaikan kerja dalam tim belajar berkorelasi dengan penyelesaian soal kuis baik games dan turnamen. Peserta didik juga memiliki kemampuan menerima masukan/pendapat dari anggota kelompok atau kelompok yang lain, bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pendapat juga sudah runtut tidak bertele-tele, kemampuan dalam berbahasa yang baik dan santun serta mudah dipahami peserta didik yang lain memang keterampilan yang perlu dilatih sejak dini.

Dari sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik terdapat enam amatan keterampilan sosial yang peningkatannya menonjol secara ranking, yaitu: 1) menyampaikan pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, 2) menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain, 3) menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, 4) memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, 5) menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas dan 6) menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung.

## **2. Hasil Belajar Kognitif**

Data hasil belajar kognitif berupa tes hasil belajar yang dilakukan di setiap akhir siklus berupa bahasan satu kompetensi dasar mata pelajaran IPS dengan materi yaitu siklus I Unsur geografis dan penduduk di kawasan Asia Tenggara, dan siklus II Benua dan samudera di permukaan bumi pada kelas IX F SMPN 1 Kandeman.

Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya, terjadi peningkatan ketuntasan belajar IPS peserta didik 13,52% dengan peningkatan rerata 10,14 dari siklus I ke Siklus II. Peningkatan hasil belajar kognitif berkaitan dengan kinerja guru yang semakin baik selama pembelajaran berlangsung dan keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik. Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik mencari informasi dan sumber belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memunculkan kreativitas dalam kelompok. Pembelajaran dengan

implementasi *Times Games Tournament* yang dipadukan dengan media kartu 4-1 dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, peningkatan keterampilan sosial peserta didik berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar kognitif juga terjadi karena guru tidak berhenti untuk selalu memotivasi peserta didik untuk giat belajar. peserta didik juga termotivasi dengan teman yang memiliki nilai tuntas KKM, peserta didik merasa malu jika nilai ulangan harian/tes hasil belajar tidak tuntas dan berusaha belajar supaya dapat tuntas KKM dengan lebih meningkatkan intensitas memperhatikan penyajian materi oleh guru dan ikut serta mencari informasi dalam menyelesaikan kerja tim belajar, kerja tim yang solid dalam games dan turnamen yang dilakukan peserta didik meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

## **3. Kinerja Guru dalam Pembelajaran IPS dengan implementasi TGT berbantuan Media 4-1**

Kinerja Guru dengan implementasi *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan, peningkatan kinerja guru sebesar 16,25 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan kinerja terjadi karena guru mampu menguasai enam Tahapan *Times Games Tournament* selama pembelajaran berlangsung.

Tahap penyampaian tujuan dan mempersiapkan peserta didik dapat dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, guru mampu membuat suasana kelas hidup dan bersemangat karena pembelajaran diawali dengan menyanyikan lagu wajib

nasional dengan berdiri dan serempak, motivasi dan semangat yang dimiliki setiap peserta didik dapat dijadikan modal awal dalam menyelesaikan kuis games atau turnamen.

Tahap Penyajian informasi mampu dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru, guru menyampaikan materi secara runtut dan jelas hal ini berdampak pada peningkatan konsentrasi dan perhatian peserta didik, guru melakukan penyajian informasi materi dengan diselingi mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, pada kegiatan ini terlihat antusias peserta didik dalam menjawab dan menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, peserta didik yang awalnya diam saja mulai terlihat keterampilannya dengan ikut menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, terjadi interaksi positif antara guru dan peserta didik.

Tahap mengorganisasi peserta didik dalam tim belajar juga terlaksana dengan baik, guru membagi kelompok dengan kategori tinggi, sedang dan rendah berdasarkan prestasi akademik kompetensi dasar sebelumnya. Hal ini bertujuan supaya setiap kelompok memiliki prestasi awal yang sama, tidak terjadi ketimpangan prestasi antar kelompok. Peserta didik yang awalnya enggan dan malas dengan anggota kelompoknya karena bukan sahabat karibnya perlahan mampu menerima anggota kelompoknya, guru mampu memberi pengertian bahwa semua teman adalah sama apakah itu sahabat atau bukan karena dalam diskusi dibutuhkan kerjasama dalam menyelesaikan persoalan dalam kelompok, dengan kemampuan yang dimiliki guru

berdalam mengorganisasi peserta didik berdampak pada kemampuan menyelesaikan kuis games dan turnamen. Pembagian kelompok berdasarkan kategori T, S dan R disetiap kelompoknya diharapkan terjadi kemampuan yang rata setiap kelompoknya dan kompetisi menjadi seimbang, tidak ada kelompok dengan kemampuan rata-rata tinggi semua kemampuan sama. Pembagian kelompok belajar juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan tim belajar dalam menyelesaikan tugas kelompoknya.

Tahap membantu kerja tim dalam belajar juga terlaksana dengan baik, pada tahap ini terlihat guru keliling kelas menuju meja-meja dalam tim belajar, guru memantau kerja setiap anggota dalam tim kelompok, peserta didik juga memanfaatkan kegiatan ini untuk bertanya terhadap soal atau hal-hal yang belum paham dan belum jelas supaya dapat menyelesaikan soal kuis games dan turnamen, dalam tim belajar peserta didik ikut mencari informasi yang diperlukan dalam menjawab persoalan dalam kelompok tim belajar, terjadinya saling mengeluarkan pendapat antar peserta didik yang selama ini masih susah terlihat pada pembelajaran, peserta didik saling berpegang dengan pendapatnya menjadikan suasana pembelajaran hidup. Tahap membantu kerja tim dalam belajar juga memiliki keterkaitan dengan keberhasilan peserta didik menyelesaikan soal kuis games dan turnamen.

Tahap Evaluasi dapat dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru. Guru senantiasa memberi pancingan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menjadikan peserta didik saling berebut untuk menjawab, hal ini berdampak pada

terjaganya daya ingat peserta didik. Perhatian terhadap materi yang disajikan guru, kemampuan menyelesaikan soal kuis games dan turnamen serta kegiatan presentasi tim bersama tim belajar memiliki kolerasi terhadap kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal ulangan harian/tes hasil belajar yang dilaksanakan di setiap akhir siklusnya. Guru mampu menjadi motivator bagi peserta didik untuk meningkatkan belajar peserta didik secara kognitif dengan menguasai kemampuan menyelesaikan soal kognitif 1 sampai kognitif 6 (mengingat, menjelaskan, menerapkan, memilah, menilai, mencipta). Tahap evaluasi berhasil apabila peserta didik mampu melaksanakan semua rangkian keterampilan sosial dan mampu memiliki konsentrasi dalam menyelesaikan soal kuis games dan turnamen. Kemampuan keterampilan sosial dan kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik diharapkan memiliki dampak bagi peserta didik dalam hidup di lingkungan bermasyarakat, peserta didik harus memiliki sikap kepedulian terhadap sesama dan lingkungan baik lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat yang tujuan akhir adalah menjadi warga Negara yang baik, mampu hidup harmonis dengan alam dan masyarakat.

Tahap pemberian pengakuan dan penghargaan dilaksanakan dengan sangat baik. Guru senantiasa memberi *upplause* kepada setiap peserta didik yang mampu menjawab persoalan yang diberikan guru maupun pertanyaan dari peserta didik yang lain, penghargaan juga diberikan kepada tim-tim super yang memiliki nilai paling tinggi di setiap siklusnya, setiap kelompok yang tergabung dalam tim belajar akan

memperoleh skor nilai dari games dan turnamen dari total skor yang diperoleh akan dijumlahkan untuk didapat tim yang terbaik/tim super, dengan adanya penghargaan mendorong semangat peserta didik dalam mengumpulkan point-point skor nilai yang tertinggi. Adanya *reward* dapat membuka kemungkinan terjadi kompetisi yang sehat antar kelompok demi mendapatkan skor yang tertinggi, sehingga dalam menyelesaikan tugas tim belajar diharapkan menghasilkan skor nilai yang maksimal sesuai yang diharapkan. Penghargaan yang diterima tim belajar yang terbaik menjadikan kebanggaan tersendiri bagi peserta didik dan anggota tim belajar lainnya, karena dengan kerja kerasnyalah tim belajarnya mampu menjadi yang terbaik/tim super. Tahap adanya pemberian pengakuan dan penghargaan mendorong semangat setiap kelompok dalam tim belajar berusaha maksimal melaksanakan kerja tim.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi *Times Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media kartu 4-1 dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPS kelas IX F di SMP N 1 Kandeman Batang, ada peningkatan rata-rata dari enam tahapan TGT, pada siklus I rerata 68,75 (baik) dan siklus II rerata 85 (sangat baik); 2) Keterampilan sosial peserta didik siklus I dengan rerata nilai 51,30 dalam kategori terampil, dan pada siklus II dengan rerata nilai 76,80 dalam kategori sangat terampil. Dari data tersebut disimpulkan



bahwa pembelajaran melalui Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 dapat meningkatkan Keterampilan Sosial peserta didik pada kelas IX F SMP N 1 Kandeman tahun pelajaran 2014/2015; 3) Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 72,97% rerata nilai 74,86 dan pada siklus II sebesar 86,49% rerata nilai 85. Dari data tersebut disimpulkan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS melalui Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 peserta didik kelas IX F SMP N 1 Kandeman tahun pelajaran 2014/2015.

## SARAN

Guru dalam proses pembelajaran hendaknya dapat membuat media yang efektif sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik dan disesuaikan kebutuhan serta perkembangan peserta didik. Implementasi *Teams Games Tournament* berbantuan media kartu 4-1 ditemukan bahwa peserta didik mampu meningkatkan secara maksimal enam indikator amatan keterampilan sosial peserta didik yaitu: 1) menyampaikan pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, 2) menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain, 3) menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, 4) memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, 5) menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas dan 6) menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung. Hal ini

berarti pembelajaran melalui implementasi TGT mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dalam mengeluarkan pendapat. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang sejenis berfokus pada peningkatan keterampilan sosial peserta didik dalam mengeluarkan pendapat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R.I. (2008). *Learning to teach : Belajar untuk mengajar*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAKEM. Dari behavioristik sampai konstruktivistis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kemmis, S., & Taggart, R.Mc.(1990). *The action research planner (3<sup>th</sup>)*. Victoria: Deakin University press.
- Muijs, D., & Reynold, D. (2006). *Effective teaching: Evidence and practice (2<sup>nd</sup> ed)*. London: Sage Publication.
- Sadiman, A. S, dkk. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan desain sistem pengajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Silberman, M. (2010). *101 ways to make training active, 101 cara pelatihan dan*

- pembelajaran aktif*. (Terjemahan Dani Dharyani). Jakarta: PT Indeks. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Skeel, D. J. (1995). *Elementary social studies: challenges for tomorrow's world*. New York: Harcourt Brace College Publishers.
- Slavin, R. E. (1990). *Cooperative learning "Theory, research and practice."* Boston: Allyn and Bacon.
- \_\_\_\_\_ (1995). *Cooperative learning, theory, reseach and practice*. London: Allyn and Bacon.
- \_\_\_\_\_ (1991). *Education psychology: theory into practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- \_\_\_\_\_ (2005). *Cooperative learning, teori, riset dan praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). London: Allyn and Bacon. (Buku asli diterbitkan tahun 1995).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D. (2007). *Instructional technology and media for learning*. Ninth Edision. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative learning, teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pemelajaran. landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widoyoko, E. P. (2013). *Evaluasi program pembelajaran, panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zamroni. (2007). *Pendidikan dan demokrasi dalam transisi: prakondisi menuju era globalisasi*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah.
- Zuchdi, D. (2008). *Humanisasi pendidikan: menemukan kembali pendidikan yang manusiawi*. Jakarta: Bumi Aksara.